

Bienvenue dans DestinyQuest!

« C'est par nos choix que nous semons les graines de la destinée. »
Carinold le Sage

Contrairement à un roman ordinaire, dans DestinyQuest, l'action dépend de vous. À mesure que vous guiderez votre héros d'un bout à l'autre de cette épopée, vous déciderez des dangers qu'il affrontera, des créatures qu'il combattra et des trésors qu'il trouvera. Chacune de vos décisions aura un impact sur l'histoire et, en fin de compte, sur le destin de votre héros.

Faites vos choix, créez votre héros

Vous pourrez customiser votre personnage de bout en bout grâce aux centaines d'objets spéciaux à découvrir au fil du jeu. Vous choisirez ses armes, son armure, ses capacités spéciales... jusqu'à ses bottes et à sa cape! Il est impossible que deux personnes créent le même héros. Mieux encore : vous pourrez faire des duels entre le vôtre et celui de vos amis!

Des possibilités illimitées, une aventure sans fin

Vous pourrez rejouer de nombreuses fois à DestinyQuest sans jamais revivre la même aventure. Les options et les voies possibles sont si nombreuses que les monstres que vous affronterez, les personnages que vous rencontrerez et les trésors que vous trouverez seront différents à chaque partie. Avec tous ces secrets à découvrir, tous ces objets bonus à collectionner, toutes ces capacités spéciales uniques... chaque page qui se tournera pourrait s'avérer une expérience inédite pour votre héros et vous.

Découvrez votre destin...

Les quelques pages qui suivent vous expliquent les règles du jeu et décrivent le système de création du personnage, ainsi que les systèmes de combat et de quêtes. Ne vous inquiétez pas, ça ne sera pas long... et ensuite, votre première aventure dans le monde de DestinyQuest pourra commencer!

La feuille de personnage

Commençons par l'une des choses les plus importantes du jeu: votre feuille de personnage. C'est un résumé visuel des capacités et de l'équipement de votre héros. Vous mettrez constamment cette fiche à jour en cours de partie, à mesure que vous apprendrez de nouvelles capacités, ou trouverez une meilleure armure et des armes plus performantes. (NB: la feuille de personnage est aussi disponible en téléchargement gratuit sur le site www.destiny-quest.com.)

Attributs

Le héros a cinq attributs-clés qui déterminent ses forces et faiblesses. Il s'agit de la *vitesse*, de la *force*, de la *magie*, de l'*armure* et de la *santé*. À DestinyQuest, votre objectif est de transformer votre personnage, simple novice, en puissant champion, en héros capable de s'opposer aux ennemis les plus dangereux et de les vaincre!

Pour cela, vous allez devoir mener à bien de nombreuses quêtes à travers les contrées de Valeron. En guise de récompense, vous acquerez de nouvelles compétences et de l'équipement, comme des armes ou des éléments d'armure, qui amélioreront les attributs de votre personnage et vous permettront de vaincre des ennemis de plus en plus puissants.

Les cinq attributs sont :

- La **force** : Comme son nom l'indique, cet attribut représente la puissance musculaire de votre héros. Un personnage doté d'un score élevé en *force* frappera plus fort que les autres au combat; ses coups traverseront l'armure de ses adversaires et seront souvent fatals. C'est l'attribut principal du guerrier.
- La **magie** : En maîtrisant les écoles arcaniques du feu, de la foudre, du froid et de l'obscurité, le personnage peut lancer des sorts dévastateurs et invoquer des créatures monstrueuses. Le héros qui choisit cette voie doit chercher à se procurer bâtons, baguettes et autres charmes arcaniques qui amélioreront son score de *magie* et lui procureront des pouvoirs toujours plus mortels pour terrasser ses adversaires. La *magie* est l'attribut principal du mage.
- La **vitesse** : Plus le personnage a un score de *vitesse* élevé, plus il a de chances de toucher son adversaire. Un héros avec des points dans cet attribut sera vif comme l'éclair, et ses réflexes lui permettront de vaincre

des ennemis plus puissants que lui.
La *vitesse* est l'attribut principal du filou.

- **L'armure:** Que ce soit au moyen d'une arme ou d'un sort, chaque fois qu'un héros est touché au combat, il subit des dégâts. Son armure peut lui permettre de survivre plus longtemps en absorbant une partie de ces dégâts. Les guerriers ont toujours un score élevé en *armure* grâce aux lourdes cuirasses et aux boucliers dont ils peuvent s'équiper. Les filous et les mages ont généralement un score moins élevé et se reposent davantage sur leurs puissantes attaques pour l'emporter.
- La **santé:** C'est l'attribut le plus important de votre personnage, puisqu'il représente ses forces vitales. Quand la *santé* atteint zéro, votre héros est mort. Il va donc sans dire que vous devez garder cet attribut à l'œil! Les armures et l'équipement peuvent augmenter votre score; de plus, vous découvrirez des potions et des capacités vous permettant de refaire le plein de *santé* en cours de combat.

Attributs de départ

Un héros commence l'histoire avec un score de zéro en *force*, *magie*, *vitesse* et *armure*. Ces attributs augmenteront au fil de vos aventures. Le personnage débute avec un score de **30** en *santé*.

Cases d'équipement

La feuille de personnage comprend un certain nombre de cases importantes représentant les différents emplacements d'équipement dont dispose votre héros. Chaque fois que vous tomberez sur un nouvel objet en cours de partie, il vous sera précisé dans quelle(s) case(s) de la feuille de personnage vous pourrez le placer.

Sac à dos

Votre personnage a un sac à dos dans lequel il peut ranger jusqu'à cinq objets uniques. Au cours de vos voyages, vous trouverez de nombreux objets que vous pourrez conserver dans votre sac, comme d'utiles potions ou des objets liés aux quêtes. Chacun de ces objets occupe une case de votre sac à dos; cela vaut pour les objets dont vous possédez plusieurs exemplaires (par exemple, les potions de santé).

SAC À DOS:				
Potion santé +4 (1 utilisation)	Potion santé +4 (1 utilisation)	Tablette de pierre	Rosée des bois guérison complète (2 utilisations)	Croissance miraculeuse +2 force (1 utilisation)

Capacités spéciales

À droite de votre feuille de personnage se trouve la case des capacités spéciales, dans laquelle vous pourrez prendre des notes sur les capacités de votre personnage. Celui-ci en apprendra deux au moment où il choisira une carrière. Certains objets peuvent aussi vous donner des capacités spéciales. Ces dernières sont expliquées dans le glossaire à la fin du livre.

Voies et carrières

Votre héros commence son aventure en tant que simple voyageur, sans talents ni capacités notables. Cependant, dès qu'il aura acquis de l'expérience, trois voies s'offriront à lui : les voies du guerrier, du mage et du filou. Votre héros ne pourra choisir qu'une seule de ces voies et, une fois votre décision prise, vous ne pourrez revenir en arrière... alors réfléchissez bien. La voie pour laquelle vous aurez opté déterminera les carrières et capacités que votre personnage pourra apprendre au cours de ses aventures.

La voie et la carrière actuelles de votre héros doivent toujours figurer en haut de votre feuille de personnage. Quant aux capacités spéciales associées, vous devez les noter dans la case prévue à cet effet. Un personnage ne peut suivre qu'une *carrière* à la fois, mais peut en changer quand il veut, sous réserve d'avoir rencontré le formateur ou la récompense idoines. Dès que votre héros choisit une nouvelle carrière, les bonus et capacités liés à sa carrière précédente sont perdus.

Or

La principale monnaie de Valeron est la couronne d'or. Votre personnage commence l'aventure avec 10 couronnes d'or. Elles peuvent servir à acheter des potions ou d'autres objets spéciaux dans les villes, villages ou campements que vous visiterez. Vous en trouverez davantage en tuant des monstres et en terminant des quêtes.

Quêtes et monstres

Le royaume de Valeron est un endroit dangereux ; monstres féroces, bêtes sauvages et forces magiques mortelles y pullulent... C'est peut-être une mauvaise nouvelle pour certains mais, pour l'apprenti aventurier, cela s'avère particulièrement rémunérateur ! En abattant des ennemis, en terminant des quêtes, votre héros deviendra plus fort, plus puissant, ce qui vous permettra de vous attaquer à des défis de plus en plus difficiles et de découvrir des récompenses toujours plus grandes.

Les cartes

L'histoire est divisée en trois chapitres, que nous appellerons des « Actes ». Pour chacun de ces Actes, vous trouverez une carte sur laquelle est indiqué l'emplacement de toutes les quêtes auxquelles votre héros pourra participer. (Les cartes sont dans l'encart en couleurs au centre du livre.) Pour choisir une quête, il suffit d'ouvrir le livre au paragraphe numéroté correspondant et de poursuivre la lecture. Une fois la quête terminée, on revient à la carte.

Choisir des quêtes

Chaque carte vous proposera un certain nombre de quêtes différentes. Certaines sont plus difficiles que les autres. Les quêtes sont rangées par ordre de difficulté croissant suivant un code couleur très simple :

- **Quêtes vertes** : Ces quêtes sont les plus faciles à terminer. Même avec un équipement de base, le personnage devrait en sortir victorieux.
- **Quêtes orange** : Le héros trouvera ce type de quêtes un peu plus difficile ; pour l'emporter, il lui faudra vaincre de nombreux ennemis.
- **Quêtes bleues** : À ce niveau, les choses se compliquent nettement. Les monstres ont plus de chances de posséder des capacités spéciales et des scores d'attributs plus élevés, ce qui signifie que votre héros devra être parfaitement préparé et équipé pour affronter les dangers qu'offre ce type de quêtes.
- **Quêtes rouges** : Avant de vous attaquer à ce niveau, mieux vaut avoir terminé la plupart des quêtes vertes, orange et bleues. Pour triompher des défis surhumains qui y sont proposés, votre héros devra tout donner.

Vous pouvez accomplir les quêtes dans l'ordre de votre choix, même s'il est plus sage de terminer les plus faciles (vertes et orange) avant de s'atteler aux plus ardues (bleues et rouges).

Monstres légendaires

Sur chaque carte, vous trouverez aussi des symboles en forme d'araignée. Ils représentent des monstres spéciaux que votre héros pourra choisir d'affronter. Connus sous le sobriquet de « monstres légendaires », ces puissants adversaires figurent parmi les défis les plus difficiles du jeu. Seuls les héros les plus braves, les plus confiants, mais aussi les mieux équipés, devraient aller débusquer ces créatures pour les affronter.

Boss de fin d'Acte

À la fin de chaque Acte, vous serez confronté à un boss qu'il vous faudra vaincre avant de pouvoir passer à l'Acte suivant. Sur la carte, ces créatures sont représentées par un crâne.

Il va sans dire que ces boss finaux ne se laisseront pas faire ; vous ne pourrez tenter de les affronter qu'après avoir exploré toute la carte et terminé la plupart des quêtes.

Villes, villages et campements

Chaque Acte a sa ville, son village ou son campement que votre personnage pourra visiter entre deux quêtes. Ils sont signalés sur les cartes par un icône représentant un bâtiment. Quand vous voulez vous y rendre, ouvrez simplement le livre au paragraphe numéroté correspondant. Dans ces lieux, vous trouverez des objets à vendre, des quêtes supplémentaires, des indices, mais aussi des formateurs.

Quand vous entamez une nouvelle carte, il est bon de commencer par visiter ces endroits. Les auberges et tavernes peuvent être une source abondante de rumeurs et d'informations sur les défis qui vous attendent.

Améliorer l'équipement

À DestinyQuest, votre premier objectif sera d'améliorer les armes, l'armure et l'équipement de votre héros. Cela vous permettra d'augmenter vos scores d'attributs, telles la *force* et la *magie*, et de rendre votre personnage plus résistant au combat.

À certains moments de l'histoire, il vous sera proposé de choisir entre plusieurs récompenses. En général, cela arrivera après que vous aurez tué un monstre ou terminé une quête, mais il y a de nombreux moyens de gagner une récompense... dont certains sont plus difficiles à trouver que d'autres.

Quand vous aurez le choix entre plusieurs récompenses, il vous sera précisé combien d'objets vous pourrez emporter. À vous de choisir ce qui conviendra le mieux à votre personnage. Ces récompenses – anneaux, éléments d'armures, armes et colliers – amélioreront souvent certains de vos attributs. Optez pour ce qui augmente les scores qui vous semblent essentiels pour votre héros.

Quand vous choisissez votre récompense, notez son nom et les détails dans la case correspondante sur votre feuille de personnage. Pensez à mettre à jour les différents attributs affectés par le nouvel objet. Souvenez-vous que le choix de la récompense vous appartient. Vous avez toujours le droit de ne rien prendre si aucun objet ne vous intéresse.

Remplacement de l'équipement

Votre personnage ne peut transporter qu'un objet par case. Quand vous choisissez une récompense, s'il y a déjà un objet dans la case correspondante, votre nouvelle acquisition *remplace* ce dernier, qui est *détruit*. Tous les bonus et capacités associés à l'objet détruit sont perdus et remplacés par ceux du nouveau.

Combat

Valeron est un endroit sauvage et dangereux. La plupart des créatures que vous rencontrerez se montreront hostiles, et il vous appartiendra (à vous et à votre héros!) de combattre ces monstres et de sortir victorieux de la confrontation.

Au début d'un combat, vous découvrirez les attributs de votre adversaire. La plupart du temps, il s'agira de sa *vitesse*, de sa *force* (ou de sa *magie*), de son *armure* et de sa *santé*. Certaines créatures peuvent avoir des capacités spéciales qu'il ne vous faudra pas ignorer.

Séquence de combat

Le combat se décompose en *tours de combat*. À chaque tour, vous lancerez les dés pour déterminer qui touche qui, et qui subit des dégâts. (NB : il s'agit de dés à six faces classiques.) Une fois les dégâts appliqués, un nouveau tour commence. Le combat se poursuit jusqu'à ce que l'un des deux adversaires soit vaincu.

Pour chaque tour de combat :

1. Lancez 2 dés pour votre héros et ajoutez son score de *vitesse* au total. Le résultat est la **vitesse d'attaque** de votre personnage.
2. Lancez 2 dés pour votre adversaire et ajoutez son score de *vitesse* au total. Vous obtenez sa **vitesse d'attaque**.
3. Le combattant ayant la vitesse d'attaque la plus élevée remporte le tour. Si les deux scores sont identiques, il y a égalité ; ce tour prend fin (voir l'étape 7) et le suivant commence.
4. Le gagnant du tour lance 1 dé et ajoute son score de *force* ou de *magie* – le plus élevé des deux – au total. (NB : les monstres ne sont dotés que de l'un ou de l'autre, pas des deux.) Vous obtenez ainsi un **score de dégâts**.
5. Le perdant du tour déduit sa valeur d'*armure* du score de dégâts, puis les dégâts restants sont déduits de sa *santé*. (Avec un score de dégâts de 8, si le perdant du tour a une *armure* de 2, il perd 6 points de *santé*.)
6. Si, suite à ces dégâts, l'un des adversaires voit sa *santé* tomber à zéro, il est vaincu. S'il reste de la *santé* aux deux combattants, le combat se poursuit.

7. À la fin de chaque tour de combat, les dégâts des capacités passives (comme l'*hémorragie* ou le *venin*) s'appliquent à chacun des combattants. S'il reste de la *santé* aux deux combattants, le combat se poursuit. Reprenez à l'étape 1.

Exemple de combat

Sire Hugo a tiré un serpent de son sommeil et doit à présent se défendre contre ses assauts venimeux.

	<i>Vitesse</i>	<i>Force</i>	<i>Magie</i>	<i>Armure</i>	<i>Santé</i>
Hugo	4	7	1	5	30
	<i>Vitesse</i>	<i>Force</i>	<i>Magie</i>	<i>Armure</i>	<i>Santé</i>
Serpent	6	3	0	2	12

Capacités spéciales

♥ **Venin** : une fois que le serpent vous aura infligé des dégâts, vous perdrez automatiquement 2 points de *santé* à la fin de chaque tour de combat.

Tour un

1. Sire Hugo lance 2 dés pour déterminer sa vitesse d'attaque. Il obtient un et un , ce qui fait un total de 6. Il ajoute son score de *vitesse* de 4, pour un total final de 10.
2. Le joueur lance 2 dés pour déterminer la vitesse d'attaque du serpent. Il obtient un et un , ce qui donne un total de 11. La *vitesse* du serpent étant de 6, le total final est de 17. Le serpent a remporté le premier tour de combat.
3. Le joueur lance 1 dé pour déterminer le score de dégâts du serpent. Il obtient un et ajoute le score de *force* de la créature, pour un total de 9.
4. Sire Hugo déduit son *armure* de ce total. Par conséquent, il ne perd que 4 points de vie ($9-5 = 4$) ; sa *santé* passe donc de 30 à 26.
5. De plus, le venin du serpent empoisonne sire Hugo. Il reçoit automatiquement 2 points de dégâts en plus, si bien que sa *santé* est réduite à 24.

Tour deux

1. Comme précédemment, sire Hugo et le serpent lancent 2 dés et ajoutent leur *vitesse* au résultat. Sire Hugo obtient une vitesse d'attaque de 15 ; la créature, une vitesse d'attaque de 10. Sire Hugo l'emporte.
2. Pour les dégâts, sire Hugo obtient un . Il choisit d'y ajouter son score de *force* (qui est plus élevé que celui de *magie*), pour un total de 12.
3. Le serpent a 2 en *armure* ; il reçoit donc 10 points de dégâts. Il ne lui reste que 2 points de *santé*.

4. Comme le serpent a utilisé sa capacité spéciale de venin au tour précédent, sire Hugo doit à présent déduire 2 points de sa *santé*, qui baisse de 24 à 22.

On passe au tour suivant, et le combat continue jusqu'à ce que la *santé* d'un des combattants soit réduite à zéro.

Récupération de la vie et des attributs

Une fois l'ennemi vaincu, la *santé* de votre héros et tous les attributs qui ont été affectés par des attaques ou capacités spéciales **retrouvent immédiatement** leur valeur normale (à moins que le texte stipule le contraire). Dans l'exemple ci-dessus, une fois le serpent vaincu, la santé de sire Hugo remonte à 30, et les aventures du héros peuvent reprendre leur cours.

Utiliser des capacités spéciales en combat

Au fil de sa progression dans l'histoire, votre héros découvrira de nombreuses capacités spéciales qu'il pourra utiliser en combat. Elles sont toutes expliquées dans le glossaire, à la fin du livre.

À DestinyQuest, il y a quatre types de capacités spéciales. Il s'agit des capacités de vitesse (vi), de combat (co), de modification (mo) et passives (pa).

- **Vitesse (vi)** : On peut utiliser ces capacités au début d'un tour de combat (avant le lancer déterminant la vitesse d'attaque). Généralement, elles influent sur le nombre de dés que vous pourrez lancer ou réduisent le nombre de dés de vitesse de votre adversaire. Il est impossible d'utiliser plus d'une capacité de vitesse par tour de combat.
- **Combat (co)** : Votre personnage ou son adversaire utilisent ce type de capacités avant ou après le lancer de dé qui détermine le score de dégâts. Normalement, elles servent à augmenter le nombre de dés à lancer, à parer ou à esquiver les attaques de l'adversaire. On ne peut utiliser qu'une capacité de combat par tour.
- **Modification (mo)** : Ces capacités vous permettent d'améliorer vos scores d'attributs ou d'influencer le résultat des dés après les avoir lancés. Vous pouvez utiliser autant de capacités de modification que vous le désirez au cours d'un tour de combat.
- **Capacités passives (pa)** : Les capacités passives s'appliquent habituellement à la fin du tour de combat, une fois que votre héros ou son adversaire ont subi des dégâts. *Venin* et *hémorragie* sont des exemples

de capacités passives. Leur déclenchement est automatique ; les détails figurent dans la description.

Score de dégâts et dés de dégâts

Certaines capacités spéciales renvoient au score de dégâts, tandis que d'autres concernent les dés de dégâts. Le score de dégâts est le résultat de l'addition d'un dé et du score de *force* ou de *magie* du combattant (comme dans l'exemple de combat précédent). Il s'agit du moyen le plus classique d'infliger des dégâts à un adversaire.

Certaines capacités vous permettent de lancer des dés de dégâts. Il s'agit cette fois d'un simple lancer auquel on n'ajoutera pas le score de *force* ou de *magie*. Par exemple, la capacité spéciale *fente* inflige 1 dé de dégâts à tous vos adversaires en ignorant leur *armure*. Il suffit de lancer 1 dé et de déduire le résultat de la *santé* de chacun de vos adversaires, sans ajouter ni votre *force*, ni votre *magie* au total.

Utiliser des potions en combat

Souvent, l'issue d'un combat dépend d'une utilisation intelligente des potions. Qu'il s'agisse de récupérer de la *santé* ou d'augmenter votre *vitesse*, ne sous-estimez jamais la capacité de ces objets à renverser le cours d'une bataille. Toutefois, vous ne pourrez prendre qu'une seule potion par tour de combat, alors choisissez bien ! Remarquez aussi que toutes les potions sont dotées d'un nombre limité d'utilisations au-delà duquel elles sont définitivement épuisées.

La mort n'est pas une fin

La mort de votre héros ne signifie pas la fin de l'aventure. Notez simplement le numéro du paragraphe où vous avez succombé, puis retournez à la carte des quêtes. Votre *santé* est immédiatement et totalement reconstituée ; par contre, tous les objets consommables utilisés au cours du combat (comme les potions ou les élixirs) sont définitivement perdus.

À présent, vous avez deux options :

1. Retourner au paragraphe numéroté où vous êtes mort et réessayer. (NB : vous devez affronter les monstres avec toute leur *santé* et leurs attributs d'origine.)
2. Explorer un autre endroit de la carte, comme une ville ou le lieu d'une autre quête.

Vous pouvez retourner à l'endroit de votre mort à tout moment. Si un combat spécifique vous pose des problèmes, essayez une autre quête ou achetez quelques potions utiles à un vendeur local. Vous pourrez alors retourner au paragraphe où vous avez succombé et tenter de nouveau votre chance.

NB : dans certaines quêtes, si votre héros est vaincu, vous devrez suivre des règles spéciales. On vous donnera un numéro de paragraphe qu'il vous faudra lire pour savoir ce qu'il advient de vous.

Relever des défis

Parfois, au cours de vos voyages, il vous sera proposé de relever un défi en testant l'un de vos attributs (comme la *vitesse* ou la *force*). Les défis sont toujours chiffrés. Par exemple :

	<i>Vitesse</i>
Escalader la falaise	9

Pour relever le défi, il suffit de lancer 2 dés et d'ajouter au résultat l'attribut de votre héros. Si le total est supérieur ou égal au nombre donné, vous avez réussi. Par exemple, sire Hugo, qui a une *vitesse* de 4, lance un  et un  ; il obtient donc un total de 9, ce qui signifie qu'il a réussi le défi ci-dessus.

Poursuivez l'aventure en ligne !

Rejoignez la communauté de DestinyQuest sur **www.destiny-quest.com** pour obtenir les dernières informations sur les livres de la série, des trucs et astuces, découvrir des forums de joueurs et du contenu téléchargeable exclusif (dont des feuilles de personnages, des règles pour le combat entre héros et des quêtes supplémentaires!).

Il est temps de commencer

Avant d'entamer votre aventure, n'oubliez pas de vérifier si votre feuille de personnage est à jour. Doivent y figurer :

- Le nom de votre héros
- Un score de zéro dans les cases *vitesse*, *force*, *magie* et *armure*
- Un 30 dans la case *santé*
- 10 couronnes d'or dans la bourse de votre héros

À présent, tournez la page, et que l'aventure commence...

